

## یک

شاید یکی از شایع‌ترین مترادف‌ها (و دلالت‌ها)یی که بلافاصله بر اثر فکر کردن درباره‌ی ماهیت واقع‌نمایانه و امکانات زیبایی‌شناختی سینما به منزله‌ی یک رسانه و نیز کارکردهای عام هنری و تجاری آن به ذهن متبادر می‌شود، به نوعی در ارتباط با مقوله‌ی بازی و بازیگری است. ساده‌ترین و نیز پذیرفتنی‌ترین تعاریفی که تا به امروز از وضع و کیفیت بازی و قلمروی کار بازیگری در سینما ارایه گشته، همواره مبتنی بر چهار رکن ساختاری است:

۱- منبع نقش بازیگر: آن چه یا آن که عمل - بازی - بازآفرینی و رفتار تجسم‌بخشی و بازنمایی، معطوف به یا متأثر از موجودیت واقعی یا ذهنی آن می‌گردد - شخصیت‌ها و رویدادهای انسانی. موجودات طبیعی و غیرانسانی و اشیایی که در حالت‌ها و فضاهای مختلف بیانگر اعلام یا اخباری هستند.

۲- نقش بازیگر: آن چه یا آن که از روی منابع نقش یا با اثرپذیری از آن‌ها و با کمک اسلوب‌های بازآفرینی و روش‌های تظاهرسازی عمل نقش را به واقعیت‌های قابل درک و احساساتی به هم پیوسته و انتقال‌پذیر تبدیل می‌کند.

۳- دوربین: که به منزله‌ی واسطه‌ی کنش‌مند و اثرگذار، قابلیت‌های متنوع رفتارهای فیزیکی و عاطفی خلق شده در بازی و دیگر جنبه‌های زبان اندام و ذهن و نگاه بازیگر را با تکمیل‌سازی‌های بصری خاص خود به پیشینه انتقال می‌دهد.

۴- بیننده: که به هر حال محل و مقصد نهایی ابلاغ آموزه‌های شناخت‌گرانه و تجربه‌های رفتاری و احساسات اغلب مهارشده‌ی بازیگر نسبت به جهان و انسان‌های پیرامونش است.

اجرای درامای (نمایش) بصری همواره بر اساس تعدادی الگوی خاص و تبیین‌شده صورت می‌گیرد. الگوهای ویژه‌ی مانند نور، صحنه، لباس، بیان، ادا و اطوارهای تیبیک، صدا و غیره در ترکیبی دینامیکی با یکدیگر در اجرای بازی و کار بازیگر به تکامل درخور خود و شکل‌گیری تیپ‌های شخصیتی و ظهور پرسوناژهای سینمایی می‌انجامند. مطالعه‌ی سبک‌های بصری، روش‌های شخصیت‌پردازی و مضمون‌های به کار گرفته شده در فیلم‌ها، ضمن آن‌که ما را با متدهای بسیار متنوع چگونگی و گستره‌ی ترکیب الگوهای ویژه آشنا می‌سازد، امکان آن را نیز فراهم می‌کند تا ما از طریق ساختارهای ارتباطی فیلم - نوع روایت، شخصیت‌ها و فضا سازی - به نظام‌های معنایی فیلم پی ببریم و قابلیت‌ها، تمایزها و روش‌های شناخت و نحوه‌ی کارکردهای بصری - معنایی گونه‌های مختلف سینمایی را ارزیابی کنیم. بر این اساس است که برای مثال می‌توان جنس، هویت و میزان سیطره‌ی بازیگری منحصر به فرد «جان وین» در فیلم وسترن «دلچان» (جان فورد، ۱۹۳۹) را از بازی مفهومی و زنانه‌ی «لیزا مینه» در فیلم موزیکال «نیویورک، نیویورک» (مارتین اسکورسیزی، ۱۹۷۷) بازشناخت.

## دو

ضرورت اجرای نقش در سینما مبتنی بر لزوم عملی است که بازیگر عهده‌دار انجام آن می‌گردد، اما حیظه‌ی بازی تنها محدود به عمل بازیگری نیست. عمل بازیگری، زمانی از انجام عمل و اجرای وظیفه فراتر می‌رود که طی آن به چیز دیگری تجسم و عینیت بخشیده شود. یعنی این‌که بازیگر به منزله‌ی یک واحد انسانی مستقل وانمود کند و بنمایاند که در حین اجرا، «خود ماهوی» اش را به کنار گذاشته و



## گفتاری درباره‌ی

# بازیگری سینما

مجید روانجو



«خود عاریتی» دیگری را صاحب شده است. عرصه‌ی بازی، در واقع بیانگر حضور همه‌جانبه و سیطره‌ی متمایز نقش بر بازیگر است. همه‌ی ما، طی زندگی روزانه، ملزم به انجام برخی وظایف مشخص و آگاه به نحوه و قابلیت‌های عمل‌گرایی خود هستیم. این التزام و آگاهی به عمل، اغلب معطوف به اراده‌ی «خود» واقعی ماست و هیچ وانمود کردنی در اجرای آن دخیل نیست. اما دایره‌ی اعمال، احساسات و تخیل انسانی، در همه حال تابع خواسته‌ها و اراده‌ی خود واقعی نیست و گاه طی نقش‌پذیری‌های کوتاه، بلند، در لحظه شکل گرفته یا از قبل فکر شده. به اختیار، ناخواسته یا از روی ناگزیری می‌کوشد حرکات و رفتاری را بازنمایی کند. مظاهر احساسات و عواطفی باشد که نتیجه‌ی آن ظهور «خود» بازآفرینی شده و تجسم‌بخشی است که هم وانمودکننده است و هم محافظ و تعمیم‌دهنده‌ی خود واقعی. کودکی که بر اثر ارتباط با فیلم‌های سینمایی و تلویزیونی سعی می‌کند با تبعیت از حرکات و عکس‌العمل‌های غیرعادی آدم‌های فیلم، خود را قهرمان و بیکه‌بزن ببیند، جوانی که با یادآوری فرامین اخلاق اجتماعی، در شلوغی اتوبوس، صندلی خود را به پیرمرد ناتوان واگذار می‌کند، زنی که نوع آرایش مو و چهره و لباس خود را از طرز خودآرایی‌های فلان بازیگر و ستاره‌ی سینما به عاریت می‌گیرد و نمایندگی که برای برخورداری از مقبولیت عامه و راهیابی به مجلس قانونگذاری طرز بیان و محتوای سخنان خود را با سنجه‌های قابل پذیرش تطبیق می‌دهد، برای لحظه‌هایی «بازی» در «نقش دیگری» را تجربه می‌کنند. اگرچه سنت بازیگری، به‌طور پیوسته در طول تاریخ هنر تئاتر و سینما و در میان همه‌ی جوامع انسانی بر مبنای نقش‌پذیری و گذران مرحله‌ی تجسم‌آفرینی تبیین می‌گردد، هرگز نباید روشی یکسان و سطح مشخصی از واقع‌نمایی و پذیرگویی را برای شناسایی عرصه‌ها و سبک‌های عام بازیگری و حتی برای دستیابی به الگوها و دلالت‌های بازی یک بازیگر در فیلم‌های مختلف به کار گرفت. کار بازیگر و میزان قابلیت‌های پیدا و پنهان او در روند نقش‌پذیری با آن‌که به اندازه و دامنه‌ی مناسبات او با شخصیت داستان فیلم بستگی دارد، مهم‌تر از آن درآویخته با درجه‌ی اعتبار باورپذیرانه‌ی است که در نظام ارتباطی تماشاگر با فیلم به آن تعلق می‌گیرد. این اعتبار، به‌طور معمول تا آن‌جا دوام می‌یابد که تماشاگر به خاطر نیاورد که بازیگر مشغول به انجام عمل بازی و وظیفه‌ی بازیگری است. مثال‌هایی از این دست در دنیای سینما فراوان‌اند؛ می‌توان برای نمونه به بازی‌های به‌یادماندنی و نقش‌آفرینی‌های بحث‌برانگیز این بازیگران در فیلم‌های زیر اشاره کرد:

«اورسن ولز» در «همشهری کین» (اورسن ولز، ۱۹۴۱) و «ناقوس‌های نیمه‌شب» (اورسن ولز، ۱۹۶۶)، «جولیتا ماسینا» در نقش «جلسومینا» در فیلم «جاده» (فدریکو فلینی، ۱۹۴۵)، «جیمز استوارت» در «سرگیجه» (آلفرد هیچکاک، ۱۹۵۸)، «جنت لی» در «روح / روانی» (آلفرد هیچکاک، ۱۹۶۰)، «مونیکا ویتی» در «کسوف» (میکل آنجلو آنتونیونی، ۱۹۶۲)، «پهروز وثوقی» در «قصر» (مسعود کیمیایی، ۱۳۴۸ = ۱۹۶۹)، «عزت‌الله انتظامی» در «کاو» (داریوش مهرجویی، ۱۳۴۸ = ۱۹۶۹)، «پروریز فنی‌زاده» در «رگبار» (بهرام بیضایی، ۱۳۴۹ = ۱۹۷۰)، «دنیس وبور» در «دونل» (استیون اسپیلبرگ، ۱۹۷۲)، «مارلون براندو» و «آل پاچینو» در «پدرخوانده» (فرانسیس فورد کاپولا، ۱۹۷۴)، «جک نیکلسون» در «پرواز بر فراز آشیانه‌ی فاخته» (میلوش فورمن، ۱۹۷۵)، «رابرت دیرو» در «راندن تاکسی» (مارتین اسکورسیزی، ۱۹۷۶) و «کاو خشمگین» (مارتین اسکورسیزی، ۱۹۸۰)، «زرار دوپاردیو» در «دانتون» (اندره وایدا، ۱۹۸۲)

و ...

#### سه

مفهوم بازیگری به‌طور عام و نوع بازیگری سینما به‌طور خاص، همواره برآمده و دربردارنده‌ی سه دسته از متاسبات اساسی و متداخل است:

بازیگر = شخصیت روانی فیلم بازیگر = کلیت فیلم بازیگر = تماشاگر فیلم

کیفیت و دامنه‌ی اثرگذاری و اثرپذیری هر یک از طرفین این روابط بستگی به قوانین و فرآیندهایی دارد که الگوهای ویژه‌ی عصری را با هم ترکیب می‌کنند. در هر یک از این دسته روابط قطعی، اتاری که قرار است بازیگر فیلم بر شخصیت روانی، کلیت و بالاخره تماشاگر فیلم بگذارد، دنباله‌روی اثر متغیبه است که هر یک از قطب‌های مقابل این روابط بر بازیگر اعمال می‌کنند. در این روابط معناشناسی جاری می‌شود. یک از دو قطب حاوی میدانی است آکنده از نشانه‌ها و دل‌های عصری. این دل‌ها، با خصلت‌نمایی‌های کلامی، موسیقایی، بویایی و رفتاری خود از طرفی جوهره‌ی نقش را در بازیگر به تجسم واقعیت‌های اساسی آکنده‌ی احساسات، ذهنیه‌ها، نامل‌ها و سکون‌ها تبدیل می‌کند و از طرف دیگر از طریق نقش بازیگر، آن را به تماشاگر می‌رساند.

شرایط خاص پرسوناژی او برای ستاره شدن مهیا می‌شود. اکنون بازیگر با سطره و سپس یکی شدن با نقش شخصیت فیلم موقعیت‌های نمایشی و زیبایی‌شناختی منحصر به فردی را در ساختار اثر ایجاد می‌کند و به کشف زمینه‌های تازه‌ی برای بیان خلاقیت‌ها و مهارت‌های حرفه‌ی خود می‌پردازد. تا آن‌جا که استحکام روایی فیلم و عناصر نشانه‌شناسیکی که او به کمک آن‌ها شخصیت نقش را برای تماشاگران آشنا و پیش‌پذیر می‌سازد، بدون حضورش سست و بی‌مایه به نظر می‌رسند و تا آن‌جا که سبک بصری فیلم با تأثیر از سبک بازی قوام می‌گیرد. در این حالت است که بخش‌های قابل توجهی از قراردادهای روایی و قوانین نظام‌یافته‌ی گونه‌ی سینمایی، معطوف به شبیه‌سازی‌ها و ساختار مفهومی کار بازیگر می‌گردد. با گذار از مرحله‌ی تبدیل بازیگر به نقش / شخصیت فیلم و تکرار و استمرار این دگرگونی تا مرحله‌ی یکی شدن این دو، دیگر به سختی می‌توان حتی در زندگی فردی و اجتماعی بازیگر، «خود» واقعی او را از «خود» عاریتی نقش تفکیک کرد. حالا دیگر «خود» نقش است که به منزله‌ی تصویری تجسم‌یافته، همه‌جا اعلام حضور می‌کند؛ تصویری که از طرفی در زندگی روزانه پایبند خانواده، برخوردار از عواطف و احساسات انسانی و مطیع قراردادهای اجتماعی است و از طرف دیگر نقش / شخصیتی است فراروایی و درآمیخته با سنت سینما.

#### چهار

همه‌ی انسان‌ها اغلب بازیگران بالقوه‌اند یا دست کم در طول دوره‌ی زندگی تجربه با امکان آن را داشته‌اند تا برخی صفت‌ها و ویژگی‌های مختص فن / هنر بازیگری را در خود بیازمایند. به‌طور کلی هر کنش، کلام و احساس آگاهانه یا غیرمترقبه‌ی که انسان را از کهن‌الگوها و دلالت‌های معطوف به «خود اصلی» اش دور نماید و «خود تازه»‌ی دیگری را در او بنمایاند، احتمالاً می‌تواند آغاز ورود طبیعی به وضعیت خیال‌پردازانه‌ی محسوب شود که در آموزه‌های مرسوم بازیگری تئاتر و سینما، از آن با عنوان مقدمه‌ی کشف استعداد بازیگری یاد می‌گردد. تفاوت اساسی و چشمگیر میان بازیگر حرفه‌ی با طیف بی‌شمار بازیگران بالقوه در این است که بازیگر قادر است به کمک مهارت‌ها و بازآفرینی‌های فردی خود حقیقت نهفته در شخصیت نقش را بیابد و آن را مقابل دوربین تجسم بخشد. بی‌شک لازمه‌ی چنین توانمندی و ابتکار عملی، در آغاز شناخت نیروی تخیل فردی، کوشش برای هرچه دامن‌دارتر کردن آن و نحوه‌ی به‌کارگیری آن در موقعیت‌ها و شرایطی است که قوه‌ی خلاقه‌ی فردی به کمک ابزارهای محدودکننده‌ی اجتماعی یا به بیراهه کشیده شده یا تهدید به سرکوب و نابودی می‌شود. فعالیت قوه‌ی تخیل و طرز به‌کارگیری آن به بازیگر فرصت و امکان می‌دهد که روند وانمود کردن و تجسم‌آفرینی نقش را از دل نخستین یادآوری‌های زندگی فردی و اجتماعی خود آغاز کند و آن را طی مراحل مختلف فرایند یگانه شدن با شخصیت روایت فیلم، با مجموعه‌ی تجربیات واقعی و ذهنی خود و نیز دغدغه‌ها و کشمکش‌های درونی‌اش بیامیزد.

مقتضای دیگر کار بازیگری درک لازم و کافی قدرت احساسات و عواطف شخصی و نیز تسلط خلاقانه بر نوع و نحوه‌ی دخل و خرج آن هنگام حضور در نقش و ایفای شخصیت فیلم است. تلاش بازیگر برای راهیابی به احساسات انسان‌های دیگر روایت و دسترس‌ی به عواطف، امیال، خشونت‌ها و رویکردهای معنایی جاری در فضای فیلم، از طرفی منجر به افزایش قابلیت انعطاف‌پذیری بازیگر در ارایه‌ی تجسم‌های بیانی و جسمانی نقش می‌گردد و از طرف دیگر، بدون آن‌که اصرار و عمدی در کار باشد موجب تداوم و گسترش شبکه‌ی ارتباطی میان تماشاگران و فیلم / پرسوناژ می‌شود. نمونه‌های چشمگیر و طراحی‌شده‌ی طرز و کیفیت بروز / کنترل احساسات و امیال جسمانی -



بازیگران برجسته و مطرح سینما، همواره دو چهره دارند: یکی چهره‌ی که با حضور در نقش‌های مختلف به‌جا می‌گذارند و دیگری چهره‌ی که در سطوح ناهمگون احساسی و طیف‌های متنوع ذهنی تماشاگران از او ساخته می‌شود. این دو چهره به‌وسیله‌ی بازتاب‌های رسانه‌ی (خبرها، تفسیرها و نقدها) از یکدیگر تغذیه می‌کنند و موجب انگیزش‌ها و حرکات‌های معنایی یکدیگر به سمت و سوهای مشخص می‌شوند. بازیگری طی بازی در یک فیلم و ایفای نقش شخصیت اصلی، مالک چهره‌ی A می‌گردد. فیلم به نمایش درمی‌آید، تماشاگران فیلم را می‌بینند و رسانه‌های خبری و تحلیلی به بازتاب آن می‌کوشند. چندی که از تاب و تب نمایش فیلم و گزارش‌های روزنامه‌ی و نقد و نظرهای ماهنامه‌های سینمایی گذشت، چهره‌ی A، آرام آرام رونوشت نه چندان برابر اصلی از خود در اذهان و سطوح مختلف حافظه و احساس تماشاگران برجا می‌گذارد؛ چهره‌ی B. حال اگر بازیگر مورد نظر قصد بازی در فیلم دیگری داشته باشد، بیش‌تر از آن‌که متکی به چهره‌ی A خود باشد، وظیفه‌خوار چهره‌ی B خود می‌گردد. چهره‌ی B که گواه اعتبار معنوی و دلیل حضور مقبولیت‌یافته‌ی بازیگر میان انبوه تماشاگران است، بازیگر را ترغیب و رهنمون می‌سازد تا یا نقش‌پذیری در فیلم بعدی، بیش‌تر و همه‌جانبه‌تر به کشف جوهره‌ی نقش خود همت گمارد و مالک چهره‌ی تازه‌ی گردد به مراتب بزرگ‌نماتر، مجسم‌تر و عینی‌تر از چهره‌ی A. چهره‌ی C بازیگر نیز پس از تثبیت و ابلاغ به رسانه‌ها و تماشاگران این بار مسیر دشوارتر و رقابت‌آمیز رسیدن به چهره‌ی D را پیش می‌گیرد و ... سرانجام بر اثر ارتباط فعال و دیالکتیکی چهره‌های بازیگر، طی حضور او در فیلم‌های مختلف،

رفتاری را (بدون بهره‌گیری از عنصر بیان) ضمن استفاده‌ی خلاقانه از کارکردهای نیروی تخیل، می‌توان در اغلب نقش‌آفرینی‌های روش‌مند «چارلز چاپلین» مشاهده کرد. کار چاپلین در برجسته‌ترین آثارش - جویندگان طلا (۱۹۲۵)، روشنائی‌های شهر (۱۹۳۱) و عصر جدید (۱۹۳۶) - به عنوان بازیگر، تا حد زایدالوصفی متکی بر ارتباط متقابل میان زمان و چگونگی بروز احساسات و شیوه‌ی بیان اندام و اشارات معنادار چشم است. بازی‌های نمادین چاپلین، اغلب با زمینه‌های ایجاز بصری و تمثیل‌های معناشناختی به اوج خود می‌رسند. او در نماهای باز و عمومی، با اجتناب از به‌کارگیری الگوهای ویژه‌ی بصری مانند نورپردازی‌های سایه‌دار، فضاسازی‌های ویژه و عناصر صحنه‌ی، سعی می‌کرد احساس‌های سیال و کنش‌های موزون خود را با برش‌های حرکت خطی دوربین انتقال دهد. سبکبالی حرکات ظریف اندام چاپلین و بصیرت او در بیان پیچیده‌ی احساسات جانبدارانه، شخصیت نمایشی‌اش را همواره در مرزهای میان خواستن و نخواستن، سکون و کنش و پاک‌ی و آلودگی نگاه می‌دارد.

نیروی تخیل - همسنگ کشمکش‌های شخصی - و قدرت احساسات بازیگر، تا حد بسیاری، متأثر از تن و جان سپردن بازیگر به تمرین‌های مداوم و سخت و گذراندن تجربه‌های تازه و آموزش‌های تکمیل مهارت‌های لازم و افزایش قوه‌ی خلاقه است. بازیگری که در جست‌وجوی سبک بصری و روش‌مندی خاص در بازی خود است بی‌هیچ اما و اگرایی باید هر جا و هر زمان مستعد فداکاری باشد و مہیای از دست دادن؛ فداکاری برای از دست دادن بی‌کم و کاست همه‌ی آن زمینه‌ها، امتیازها، محدودیت‌ها و ممنوعیت‌هایی که بازدارنده‌های پنهان و آشکار دیگران‌اند برای بازیگر شدن، فداکاری برای به دست آوردن قابلیت‌های جسمی و روحی مورد نیاز یکی شدن با نقش و برای درک و برخورداری از آن حس معصومیت هر بار تازه‌تری که در جوهره‌ی بازیگری و در فرو گذاشتن «خود اصلی» و وانمود کردن «خود دیگری» وجود دارد. بی‌تردید روش‌مندی و سبک بازیگران برجسته‌یی مانند «مارلون براندو» در «توبوسی به نام هوس» (الیا کازان، ۱۹۵۸)، «رابرت دنیرو» در «گاو خشمگین» (مارتین اسکورسیزی، ۱۹۸۰) و «دانیل دی لویس» در «خون روان خواهد شد» (پل تامس اندرسون، ۲۰۰۸) در آفرینش خلاقانه‌ی شخصیت / نقش این فیلم‌ها، نشان می‌دهد که فن / هنر بازیگری بیش‌تر از آن که حاصل استعدادهای خلق‌الساعه و امیال درونی فرد باشد نتیجه‌ی مطالعات و تجربه‌اندوزی‌های بی‌پایان، از خود گذشتگی، تحمل شرایط سهمگین حرفه‌ی و برخورداری از بسیاری مهارت‌های شخصی برای درک بصری و مضمونی نقش مورد نظر است.

## پنج

موضوع بازیگری سینما را هیچ‌گاه نمی‌توان به منزله‌ی رویکردی مستقل از مؤلفه‌هایی مانند نوشتار فیلمنامه، کارگردانی و مضمون خاص فیلم، قراردادهای گونه‌ی و قرانت نهایی تماشاگر از فیلم مورد مطالعه قرار داد. همیشه میان آن چه به لحاظ مفهومی و تلقی‌های معناشناسانه از ساز و کارهای احساسی - عملی بازی نقش / شخصیت، مبتنی بر روایت فیلم و در ارتباط با الگوهای ویژه و عمل‌کننده‌ی اثر، در یک فیلم خاص برمی‌آید با آن چیزی که تماشاگر بر اساس مناسبات حسی - ذهنی‌اش از ایده‌ی معناشده در رفتارهای بازی استنباط می‌کند، تفاوت‌های ظریفی دیده می‌شود. اگر بازیگری را بتوان به عنوان موضوعی از موضوعات فیلم قلمداد کرد، هرگز نمی‌توان آن را به منزله‌ی فرایندی دانست که قرار است تماشاگر به‌وسیله‌ی آن یک حقیقت یکپارچه یا دست کم بخشی از یک حقیقت واحد را دریافت کند. ابزارهای حسی - ذهنی تماشاگر فیلم در تئانی با بصیرت تجربی و

خصیصه‌ی ارجاع‌مندی قوه‌ی تعقل او، همواره در جست‌وجوی آن است تا هم‌زمان به دلالت‌های معناشناختی زبان بیانی و زبان اندامی شخصیت / نقش راه یابد و ارتباط‌های ساختاری / هویتی میان شخصیت و دیگر عناصر ترکیبی فیلم - صحنه، نور، فضاسازی، صدا، لباس و ... - را کشف کند تا سرانجام بتواند طی هم‌ذات‌انگاری‌های پیوسته و با او - و کلیت فیلم - هم به درک و تجربه‌ی بصری برسد و هم موضوع بازی نقش را با عادت‌های فرهنگی و فردی‌اش منطبق کند. به همان سبب که نمی‌توان شکل‌های مشخصی از دریافت‌های معنایی و نوع و نحوه‌ی لذت بردن را بر اثر ارتباط تماشاگر با مکانیسم رفتاری - احساسی و کنش‌های نقش / بازیگر تبیین کرد، هرگز نمی‌توان به تماشاگری بر اساس الگوهای کمال‌یافته اندیشید که بتواند ساختار شکل لذت و معنای بازیگری فیلم را دریافت کند. بنابراین به نظر می‌رسد که مکالمه‌ی تماشاگر با شخصیت / نقش فیلم تا حد زیادی به گفت‌وگوی میان خواننده با یک متن نوشتاری شباهت داشته باشد. مجموعه‌ی اعمال رفتاری - احساسی شخصیت / بازیگر آکنده از سلسله‌ی بی‌پایان تداعی‌هایی است که در ارتباط با عناصر و قراردادهای دیگر فیلم می‌توانند معناهای بی‌شماری را تولید کنند، اما ساختار گونه از سویی و نگره‌ی حاکم بر فیلم از سوی دیگر همواره می‌کوشند تا این تداعی‌ها و متعاقب آن معنایی که قرار است طی دیدارهای مکرر تماشاگران با فیلم تکثیر یابند را به صورت گفتمانی برآمده از سطوح مختلف فرهنگ عامه تلقی کنند. در سینمای عوام‌پسند امروز جهان، بازیگری، با همه‌ی پیچیدگی‌های ساختاری و درونی‌اش به منزله‌ی کاری که تولید ارزش افزوده‌ی بسیار بالایی برای تکمیل و رونق کالای صنعتی فیلم در پی دارد شناخته می‌شود. با این وجود در دنیای واقعی آن چه بین متن بازیگری فیلم و مخاطب اتفاق می‌افتد، همواره دربردارنده‌ی بهترین و نهایی‌ترین اشکال زیبایی‌شناختی فیلم است. در حقیقت کاری که بازیگر / نقش در مجموعه‌ی کارکردی فیلم بر عهده می‌گیرد، کوشش پایان‌ناپذیری است برای بازسازی هر باره‌ی ذهن تماشاگر و بازتعمیر کردن او در جهان روایی فیلم. بنابراین نقش / بازیگر، آن‌گاه می‌تواند موجودیت فنی / هنری خود را با تمامی فرم‌های ساختاری و معناشده به جهان اعلام کند که تنها برای تماشاگر آفریده شده باشد و ذهن تماشاگر قادر باشد نخست آن را در خود تحقق بخشد و سپس آن را به طرزی آرمانی و انتزاعی در خود بازآفرینی کند ■

